

 8+  2-6  30+



JOMO

LES RÈGLES DU JEU

UN JEU POUR 2 À 6 JOUEURS
À PARTIR DE 8 ANS
DE LUKAS ZACH ET MICHAEL PALM



MATÉRIEL :

70 cartes à jouer
(de 00 à 69)



1 bloc



Jetons :

- 22 jetons de marquage des points
- 1 grand jeton Jomo pour la première personne à avoir joué toutes ses cartes



IDÉE :

La langue des Mayas contient le magnifique mot Jomo qui signifie tout simplement « espace, intervalle ». Nous avons emprunté ce mot à cette langue devenue rare aujourd'hui puisque dans Jomo, **les deux premières cartes jouées ont un rôle très important. En effet, leurs valeurs déterminent l'intervalle (= toutes les valeurs entre ces deux nombres) et donc le choix de cartes possibles qui peuvent encore être jouées ensuite pendant le même pli.**

BUT DU JEU :

Essayez de gagner le maximum de points. Les points sont attribués pour chaque pli et en plus pour tous les symboles ★ que vous recevrez au cours de la partie.

PRÉPARATION DE LA PARTIE :

MATERIEL NECESSAIRE

Les cartes sont divisées en paquets de 10 de couleur différente pour faciliter le tri.

Selon le nombre de joueurs, les cartes suivantes sont nécessaires :

Nombre de joueurs	Cartes nécessaires	Couleurs à retirer du jeu
2	00 - 29	vert, bleu, bleu marine, violet
3	00 - 39	bleu, bleu marine, violet
4	00 - 49	bleu marine, violet
5	00 - 59	violet
6	00 - 69	aucune

Les autres cartes sont rangées dans la boîte.

Les jetons de marquage des points et le jeton Joomo sont placés à la portée de tous sur la table. On prépare un crayon et le bloc pour inscrire les points.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Une partie de *Joomo* se compose de plusieurs manches. Jouez autant de manches que nécessaire pour que quelqu'un atteigne 20 points ou plus.

Les cartes sont mélangées à chaque manche et 10 cartes sont distribuées aux joueurs. Les 10 cartes restantes sont mises de côté face cachée, sans en prendre connaissance. Le joueur qui distribue les cartes de la première manche est désigné par hasard.

Plusieurs plis sont joués au cours d'une manche ; une manche est finie quand au moins un joueur n'a plus de carte en main.

Le joueur assis à gauche du donneur joue la première carte du pli et pose un des jetons de marquage des points à côté puisque chaque pli vaut au moins un point. Le pli peut rapporter plus grâce aux cartes spéciales,

d'autres jetons de marquage des points sont ajoutés alors (**voir Cartes spéciales à la page 13**).

Puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour joue exactement une carte dans le pli.

La deuxième carte est posée un peu à l'écart à côté de la première pour laisser un espace où toutes les autres cartes du pli seront posées sur une pile.

Les deux premières cartes d'un pli sont les **cartes de délimitation**.

Les valeurs de toutes les autres cartes du pli doivent être comprises entre les valeurs des deux cartes de délimitation. Les  **doubles** sont la seule exception (**voir Cartes spéciales à la page 13**).



Quand c'est ton tour, joue une carte qui correspond à l'intervalle ou passe ton tour et renonce au droit de jouer d'autres cartes jusqu'à la fin du pli. **Tu peux aussi passer ton tour si tu as encore des cartes possibles dans ta main.**

Si aucun joueur n'a plus posé de carte dans le pli après toi, prends tous les jetons de marquage des points du pli et pose-les devant toi de façon bien visible, **sans jouer d'autres cartes**.

Prends également les cartes correspondantes à ce pli et mets-les de côté face cachée.

Exemple : les cartes de délimitation sont le 27 et le 32. Tu as encore les 28, 30 et 31 dans ta main et tu poses le 31 dans le pli. Si c'est de nouveau ton tour et que tous les autres ont passé leur tour, prends le pli et les jetons de marquage des points correspondants. Tu ne peux plus jouer les 28 et 30 dans ce pli.



Le premier à avoir joué toutes les cartes de sa main prend le jeton Joomo qui équivaut aussi à un point. Cette action annonce la fin de la manche. Tous les autres peuvent encore jouer d'autres cartes dans le pli. Puis on fait le décompte de la manche

(voir Fin d'une manche à la page 14)

Si le jeton Joomo n'a pas encore été attribué pendant cette manche, joue la première carte de délimitation du prochain pli.

CARTES SPÉCIALES :

IL EXISTE 3 TYPES DE CARTES SPÉCIALES AYANT DES FONCTIONS SPÉCIFIQUES :



Doubles (00, 11, 22, 33, 44, 55, 66)

Toutes les cartes avec un nombre comprenant deux chiffres identiques peuvent être jouées à tout moment, même si leur valeur ne correspond pas à l'intervalle entre les cartes de délimitation.



Cartes se terminant par un 5 (5, 15, 25, 35, 45, 55, 65)

Si une carte se terminant par un 5 est jouée comme première ou deuxième carte d'un pli, elle n'a pas de particularité. Mais si elle est jouée ensuite dans l'intervalle entre les cartes de délimitation, elle peut aussi être posée SUR une des deux cartes de délimitation. L'intervalle est ainsi réduit puisque la valeur d'une carte se terminant par un 5 doit bien sûr aussi correspondre à l'intervalle entre les cartes de délimitation (exception : le 55, voir remarque ci-après). Les cartes déjà posées dans l'intervalle restent dans le pli même si elles ne peuvent normalement plus être jouées maintenant.



Dizaines (00, 10, 20, 30, 40, 50, 60)

Le joueur qui pose une carte avec une dizaine dans un pli augmente la valeur de celui-ci d'1. Un autre jeton de marquage des points de la réserve est immédiatement posé à côté du pli pour que sa valeur en points soit visible.

Attention : si, à la fin d'une manche, tu as encore des cartes Dizaine dans ta main, 1 point de pénalité est retiré pour chacune. Tu peux sans risque garder toutes les autres cartes, elles n'ont aucun effet négatif sur ton score.

Deux cartes spéciales ont une double fonction :

• Le **00** est à la fois une Dizaine et un Double. Il rapporte donc un point de victoire et peut être joué à tout moment même s'il ne rentre

pas dans l'intervalle. Bien sûr, cette carte coûte aussi un point de pénalité à la fin de la manche si elle se trouve encore dans ta main.

- Le **55** est à la fois un Double et une carte se terminant par un 5. Il peut être joué à tout moment et/ou même être posé SUR une des cartes de délimitation en plus. Il s'agit donc de la seule possibilité pour agrandir un intervalle avec un Double.

Exemple : les cartes de délimitation 31 et 46 sont posées sur la table. Le 55 peut être posé dans l'intervalle, ou SUR le 31 (ce qui décale l'intervalle entre 46 et 55), ou SUR le 46, ce qui agrandit l'intervalle du 31 au 55.



FIN D'UNE MANCHE :

Une manche prend fin dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main. On termine encore le pli et les points sont attribués. Puis on passe au décompte.

DECOMPTE DES POINTS D'UNE MANCHE

Additionnez maintenant le nombre des points de victoire gagnés pendant cette manche. N'oubliez pas le jeton Joomo qui vaut également un point de victoire.

Déduisez le nombre de cartes Dizaine que vous avez encore en main.

Le résultat est le nombre de vos points de victoire pour cette manche. Ce chiffre peut être négatif.

Les points de victoire sont additionnés aux points des manches précédentes et inscrits sur le bloc. Une nouvelle manche commence si personne n'a encore atteint un total de 20 points de victoire minimum.

JOMO				
NAME	NAME	NAME	NAME	NAME
Daniel	Heide	Ingo	Martin	
4	2	1	5	
7	6	3	8	

Le joueur ayant gagné le jeton Joomo mélange et distribue les cartes pour la manche suivante. Son voisin de gauche commence un nouveau pli avec la première carte de délimitation. Les jetons de marquage des points et le jeton Joomo sont de nouveau posés au centre de la table à la portée de tous.

FIN DE LA PARTIE :

La partie est terminée dès qu'un joueur a marqué 20 points ou plus.

Le joueur avec le plus grand nombre de points gagne.

En cas d'égalité, on continue à jouer jusqu'à ce que les joueurs soient départagés ou que vous vous mettiez d'accord sur une victoire partagée.

REMERCIEMENTS

Des remerciements particuliers s'adressent à : Babs, Benne, Demian, Felix, Heidi, Jakob, Jule, Klaus, Laura, Mara, Nathan, Nicky, Philine, Philipp, Silas, Thilini, Thorsten, Uller, Ute, Valentin et Vanessa

LES AUTEURS

Les auteurs Michael et Lukas vivent chacun avec deux chats, respectivement un et deux fils et leur amour de la vie à Brême et au lac de Constance. Ils se sont rencontrés tout à fait par hasard quand Lukas a fait des achats au magasin de jouets « Seetroll » de Michael pendant ses vacances. Depuis, ils sont liés par une grande amitié et la passion de créer des jeux ensemble.



REMARQUE

Le générique masculin, employé afin d'assurer une meilleure lisibilité de ces règles, intègre tous les genres.

Auteur : Michael Palm & Lukas Zach
Design : Fiore GmbH
Traduction : Birgit Irgang

Licence :
10 Traders GmbH © 2022
www.10traders.de

Game Factory Version :
Game Factory © 2023

Exclusive Distribution:
Carletto AG
Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com

10
TEN TRADERS

